Fionnghuala

(Spalla Bianca, la Signora dalle Candide Spalle, la Signora dei Cigni, la Regina dei Cigni, la Fanciulla del Cigno)

Semidivinità dei Piani, NB

Sfera d'influenza	Fanciulle del Cigno, comunicazioni, sorellanza
Altri nomi	Fionnuala, Finnguala, Fenella, Odette
Nome del reame	Errante / Corte Seelie e Tir na Og
Superiore	Titania
Alleati	Mielikki, Eldath, Balador, Beory, Chauntea, Eilistraee, Elhonna, Iallanis, Lurue, Obad-Hai, Shiallia, Silvanus, Syranita, Tapann, la Corte Seelie, i Tuatha dé Danann (eccetto Arawn, Math Mathonwy e Morrigan), i Seldarine, il pantheon gnomesco
Nemici	Arawn, Cegilune, Daragor, Erythnul, Malar, Math Mathonwy, Morrigan, Talos, la Regina dell'Aria e delle Tenebre, i pantheon degli orchi e dei goblinoidi
Simbolo	Piuma bianca
Allineamento dei fedeli	LB, NB, CB, N

Fionnghuala (fin-ÈL-la) è la Signora dei Cigni, dea delle Fanciulle del Cigno (swanmay) mutaforma. Percorre i confini delle remote terre silvane del popolo fatato, proteggendole con zelo (eccessivo, secondo alcuni) dalle incursioni di mostri e umanoidi malvagi. Funge anche da messaggera tra la Corte Seelie e i suoi alleati mortali e divini. La Signora dalle Spalle Luminose era un tempo una ranger mortale, elevata al rango di semidea da Titania, che le donò una piuma bianca capace di trasformarla in un cigno gigante. Donando alle donne umane e mezzelfe copie di quel talismano originario, ha creato le Fanciulle del Cigno, una stretta sorellanza di ranger e druide.

Fionnghuala appartiene al Cerchio Esterno della Corte Seelie, soprattutto perché trascorre tanto tempo lontano dalla corte. Di solito visita i raduni delle Fanciulle del Cigno sul Primo Piano Materiale, porta messaggi e svolge missioni per la Corte Seelie, oppure fa visita agli alleati. In caso di attacco, tuttavia, torna prontamente. In queste occasioni cavalca spesso Eachthighern o Skerrit in battaglia. Pur essendo un membro della Corte Seelie, è in realtà più legata alle dee Mielikki ed Eldath, che considera più che sorelle. È molto vicina anche alla gigantessa Iallanis; ne ha parlato poco alle sue Fanciulle del Cigno, ma i saggi di Sigil ritengono che la Signora dalle Candide Spalle abbia aiutato un avatar della Misericordiosa Signora dei Fiori a difendere una tribù di voadkyn. Infine, è anche un membro minore dei Tuatha dé Danann, sebbene trascorra pochissimo tempo tra loro. Al di fuori di questi gruppi, collabora con la maggior parte delle divinità della natura, come Obad-Hai, Silvanus, Beory e, naturalmente, i Seldarine. Li incontra spesso, di solito per portare messaggi della Corte Seelie e delle razze silvane mortali.

Come per la maggior parte dei membri della Corte Seelie, la più grande nemica di Fionnghuala è la Regina dell'Aria e delle Tenebre. La Signora dei Cigni vigila costantemente sulla sua influenza e sulle sue azioni insidiose. Si oppone inoltre con fermezza alle divinità malvagie della caccia e delle bestie, come Daragor e Malar, e alle orde delle divinità degli orchi e dei goblinoidi.

In un passato remoto, Fionnghuala era una donna umana mortale. Era figlia di Lir, l'antico dio del mare dei Tuatha dé Danann, e della sua prima moglie Aoibh. Pochi anni dopo aver dato alla luce Fionnghuala e i suoi tre fratelli, Aoibh morì. Sentendone terribilmente la mancanza, il padre di Aoibh diede in sposa a Lir la sorella di lei, Aoife. Quest'ultima, però, era estremamente gelosa dei bambini e, grazie al potere concessole dalla Regina dell'Aria e delle Tenebre, li maledisse tutti, costringendoli ad assumere la forma di cigni. La maledizione fu infine spezzata da un gruppo di creature fatate che aveva scoperto la sua triste sorte. Per ricambiare, Fionnghuala divenne una ranger. Durante una delle peggiori incursioni della Regina dell'Aria e delle

Tenebre, perse la vita proteggendo un avatar di Oberon gravemente ferito. Per ricompensare il suo coraggio, Titania la condusse alla Corte Seelie e la elevò al rango di semidea. Fionnghuala compare nella mitologia di molte culture; uno dei racconti più diffusi la presenta come una principessa maledetta, costretta a vivere da cigno durante il giorno e capace di tornare umana soltanto di notte. Esistono molte varianti del finale di questo mito, alcune tragiche, altre felici. I saggi che conoscono sia le sue vere origini sia questi miti discordanti discutono senza fine se la protagonista fosse una manifestazione della Signora dalle Candide Spalle oppure una singola Fanciulla del Cigno.

Fionnghuala è una dea estremamente attiva. La magia di Titania le permette di inviare i propri avatar sul Primo Piano Materiale senza essere vincolata dalle normali restrizioni imposte alle semidivinità. Il più delle volte visita i raduni delle Fanciulle del Cigno mortali per condividere la loro compagnia e scambiare informazioni. Quando una ranger o una druida umana o mezzelfa rende un grande servigio a una comunità fatata, consapevolmente o meno, Fionnghuala può apparirle e offrirle di diventare una Fanciulla del Cigno. Se accetta, le dona un talismano di piuma che le permette di assumere la forma di un cigno e la guida al più vicino rifugio delle Fanciulle del Cigno. Può anche apparire alla giovane figlia di una Fanciulla del Cigno per donarle un talismano di piuma. Di solito non appare alle Fanciulle del Cigno che hanno perso il proprio talismano, a meno che ciò non sia avvenuto durante un'impresa eroica. Per sostituire un talismano perduto occorre generalmente compiere una qualche missione. La dea pattuglia inoltre spesso le remote terre silvane, sia in forma umana sia in forma di cigno. Porta messaggi e avvertimenti da una comunità silvana all'altra e tra queste e la Corte Seelie. Se vede una creatura uccidere deliberatamente un essere fatato non malvagio, le dà la caccia senza tregua e la uccide.

Avatar di Fionnghuala

Ranger 24, Druida 19

Fionnghuala appare come una donna umana minuta e snella, dai vivaci capelli rossi e dagli occhi verde brillante. Indossa un'armatura di fattura fatata, sottile come una ragnatela e quasi priva di peso, e presenta ciuffi di piume bianche sulle spalle e sulla sommità del capo. Se lo desidera, può anche apparire come un cigno gigante.

CA −1; **MV** 15 oppure 6, Vo 38 (CM: C); **PF** 153; **THAC0** −3; **#ATT** 3* oppure 2
Danni 1d8 + 4 (spada lunga +4) / 1d4 + 2 (pugnale +2) oppure 1d6 + 3 (arco +2, frecce +1)
RM 30%; **TAGLIA** M (1,5 m)
For 15, **Des** 20, **Cos** 16, **Int** 18, **Sag** 16, **Car** 18
Incantesimi P: 11/11/8/8/6/4/2
Tiri Salvezza: PVMM 2; VBB 5; PM 4; Soffio 4; Inc 6
*Comprende due attacchi con l'arma principale e uno con l'arma impugnata nella mano secondaria.

Attacchi e difese speciali: Nella mano destra Fionnghuala impugna Ealalann (Lama del Cigno), una *spada lunga +4* che può lanciare su di lei *guarigione (heal)* una volta al giorno. La spada è un dono di Oberon e la sua lucente elsa d'argento ha la forma di un cigno in volo. Nella mano sinistra impugna di solito un *pugnale +2*, dono di Titania. Porta, inoltre, un *arco lungo +2* e una faretra con 20 *frecce leggere +1*.

Fionnghuala può trasformarsi a volontà in un cigno gigante. Tre volte al giorno può usare *metamorfosi (polymorph other)* per trasformare un'altra creatura in un cigno. Può creare a volontà un *vento sussurrante (whispering wind)* e convincere qualsiasi piccolo animale a portare messaggi per lei.

Non viene mai sorpresa e nessuna creatura fatata, né alcun animale naturale dei boschi o uccello, la attacca. È immune a tutti gli attacchi di paralisi, metamorfosi e pietrificazione, oltre che a veleno, malattie, incantesimi che infliggono ferite (*caused wounds*) e magia della morte. In forma umana può essere colpita soltanto da armi magiche, mentre in forma di cigno occorrono armi magiche +2 o migliori. Indossa un'armatura magica sottilissima, filata con seta di ragno incantata e intessuta di raggi di luna; viene considerata dotata di un incantamento +5. È talmente leggera da non imporre alcuna penalità alle sue capacità speciali.

Altre manifestazioni

Fionnghuala si manifesta solitamente come un cigno spettrale che emana una tenue luce e guida una

Fanciulla del Cigno, di solito verso una creatura o una comunità fatata in difficoltà, oppure verso un luogo sicuro. Talvolta avvolge l'arma da mischia di una Fanciulla del Cigno in un alone luminoso bianco. Se tocca un nemico, l'arma lo trasforma in un cigno normale; se tocca un alleato, produce su di lui gli effetti di un incantesimo *cura ferite gravi (cure serious wounds)*. La Fanciulla del Cigno che impugna l'arma viene informata di questi poteri nel momento in cui l'alone la avvolge.

Fionnghuala è servita soprattutto da cigni, cigni giganti e cigni maestosi (*greatswan*), oltre che da creature fatate di ogni genere di allineamento buono. Manifesta il proprio favore attraverso il ritrovamento di piume di cigno bianche e di specchi d'acqua appartati e tranquilli.

La chiesa

Clero	Druide, ranger, ranger/druide
Allineamento del clero	LB, NB, CB, N
Scacciare non morti	D: no; R: no; R/D: no
Comandare non morti	D: no; R: no; R/D: no

Tutte le ranger e le druide di Fionnghuala ricevono Religione (Corte Seelie) e Religione (pantheon principale o Tuatha dé Danann) come capacità non relative alle armi bonus.

Salvo rare eccezioni, le Fanciulle del Cigno costituiscono una piccola parte di una religione già esistente, come quella di Mielikki o Elhonna, e avanzano nella sua gerarchia come qualsiasi altra ranger o druida, a meno che la chiesa non mantenga un corpo speciale di Fanciulle del Cigno, al quale le seguaci di Fionnghuala appartengono. Le servitrici della Signora dei Cigni sono sempre molto stimate all'interno del proprio culto principale e spesso sono considerate particolarmente benedette. Negli altri culti legati alla natura, così come nei culti della caccia di allineamento buono o malvagio, sono tenute in grande considerazione per il loro carattere magico e in parte fatato. Elfi e popolo fatato vedono nelle Fanciulle del Cigno un connubio degli aspetti migliori dell'umanità e della magia fatata, e in genere le accolgono a braccia aperte nelle proprie comunità.

Le seguaci di Fionnghuala non edificano templi dedicati alla Signora dalle Candide Spalle. Poiché appartengono di solito a un altro culto, costruiscono generalmente templi adatti alla propria divinità patrona principale. Non allestiscono santuari alla Spalla Bianca all'interno di questi templi, preferendo venerare Fionnghuala attraverso la quieta contemplazione nei boschi e presso laghi appartati. Le Fanciulle del Cigno preferiscono vivere insieme in piccoli rifugi nel cuore dei boschi, vicino a specchi d'acqua, ruscelli e laghi; questi rifugi comunitari ospitano piccoli santuari dedicati a tutte le divinità venerate dai vari membri del gruppo. Gli specchi d'acqua e i laghi appartati sono luoghi sacri alla Signora dei Cigni.

Le Fanciulle del Cigno di Fionnghuala seguono le gerarchie dei rispettivi culti principali, pur operando autonomamente quando possibile; persino quelle che venerano soltanto Spalla Bianca non hanno una struttura organizzativa, e tutti i membri sono pari. Quando appartengono a un altro culto, ne seguono le regole e i requisiti previsti per ranger e druide. Tra coloro che seguono esclusivamente Fionnghuala, di solito figlie di una Fanciulla del Cigno, cresciute per diventarlo a loro volta una volta adulte, le ranger costituiscono la grande maggioranza del clero (80%), mentre le druide sono molto meno numerose (18%) e le druide/ranger rappresentano una frazione minima (2%). Quasi tutte le Fanciulle del Cigno erano originariamente umane (88%); un numero minore era composto da mezzelfe (12%).

Dogma

Difendi le foreste e il popolo fatato a costo della vita. Dai la caccia a chi reca loro danno consapevolmente. Avverti gli abitanti della foresta dei pericoli e aiutali nel momento del bisogno. Porta rapidamente avvertimenti e messaggi e non esitare nella tua missione. Sostieni e ama le tue sorelle cigno, prenditi cura di loro e trattale tutte da pari. Percorri i sentieri della foresta e vigila sui segni di intenzioni malvagie.

Attività quotidiane

Le Fanciulle del Cigno di Fionnghuala trascorrono generalmente il proprio tempo a proteggere le

remote foreste abitate dalle creature fatate Seelie e dai loro alleati. Pattugliano i confini delle foreste più profonde e spesso sono le prime a rilevare i movimenti di umanoidi e mostri malvagi che potrebbero minacciare le comunità fatate. Mantengono i contatti con le altre Fanciulle del Cigno, riunendosi regolarmente per scambiare notizie e informazioni, e organizzano le pattuglie in modo da incontrare un'altra Fanciulla del Cigno in luoghi e momenti prestabiliti. Quando una Fanciulla del Cigno non si presenta, vengono rapidamente organizzate ricerche per trovarla e scoprire il motivo della sua assenza, fin troppo spesso dovuta a un'incursione di mostri o umanoidi malvagi. Queste ricerche coinvolgono di solito elfi, centauri, creature fatate e altri esseri del luogo, tutti consapevoli dell'importanza di queste donne come sentinelle e prima linea di difesa. Le Fanciulle del Cigno portano inoltre messaggi a lunga distanza tra le comunità fatate: la forma di cigno è ideale per volare da una zona boscosa all'altra senza dare nell'occhio.

Le Fanciulle del Cigno aiutano anche qualsiasi essere buono in difficoltà o in pericolo e hanno frequenti contatti con druide, druidi e ranger di ogni fede. Mantengono inoltre stretti legami con i firbolg e i voadkyn che seguono Iallanis e collaborano con loro per proteggere le rispettive terre. Raramente si avventurano fuori dalle foreste che proteggono, ma lo fanno per inseguire chi ha assassinato un membro del popolo fatato o per recapitare un messaggio importante a un alleato.

Le Fanciulle del Cigno non celebrano cerimonie regolari, e Fionnghuala non ne desidera. Considera le proprie seguaci come sorelle e vuole che anch'esse la vedano così. Tollera le preghiere personali e i piccoli santuari come un fastidio necessario, ma interviene prontamente con presagi benevoli o con la visita di un avatar quando le Fanciulle del Cigno diventano troppo reverenti.

Cerimonie importanti e giorni sacri:

Fionnghuala non ha giorni sacri particolari e ne scoraggia attivamente l'istituzione. Le Fanciulle del Cigno continuano comunque a osservare le principali cerimonie del proprio culto di appartenenza. Quando un attacco di mostri o umanoidi viene respinto, la Signora dei Cigni incoraggia le sue seguaci a dedicare tempo ai feriti e a piangere degnamente i morti, e ordina loro di assistere le comunità fatate colpite in qualsiasi modo esse ne abbiano bisogno.

Principali centri di culto

Poiché le Fanciulle del Cigno di Fionnghuala non edificano templi a lei dedicati, la Signora dalle Candide Spalle ha pochissimi luoghi sacri importanti. Nelle grandi foreste dove vive un numero considerevole di Fanciulle del Cigno esistono luoghi di ritrovo in cui esse si riuniscono a intervalli regolari compresi tra uno e quattro anni; la Signora dei Cigni partecipa a quanti più raduni possibile. Questi luoghi, tuttavia, non hanno una vera natura sacra o religiosa. Di solito si tratta semplicemente di siti in posizioni comode, sui quali possono essere stati lanciati alcuni incantesimi di protezione.

Ordini affiliati

Il piccolo clero dedito esclusivamente a Fionnghuala non costituisce organizzazioni; le Fanciulle del Cigno appartenenti ad altri culti, invece, fanno spesso parte di un ordine specifico. Per esempio, quelle del clero di Mielikki sono spesso membri dell'Ordine della Piuma Splendente, mentre quelle che seguono Elhonna sono Seguaci dell'Arco Piumato. Queste organizzazioni sono sorellanze poco strutturate che operano in una particolare area del dominio della divinità, come la foresta di Cormanthor o la Foresta Gnarly nei due esempi citati.

Vesti sacerdotali

Le poche seguaci che venerano esclusivamente la Signora dei Cigni indossano di solito abiti pratici adatti all'ambiente in cui vivono, prediligendo indumenti di cuoio o vesti marroni o verdi, oltre a stivali comodi. Tengono i capelli puliti e li acconciano come preferiscono. Anche le piume bianche hanno un ruolo di rilievo, di solito sotto forma di ghirlande, calotte o indumenti simili a spallacci o spalline. Alcune preferiscono invece uno scialle o un abito piumato. Il simbolo sacro del culto è il talismano di piuma della Fanciulla del Cigno oppure una piuma

di cigno di un bianco puro, appesa a una catena d'argento.

Le Fanciulle del Cigno che appartengono ad altri culti indossano le vesti cerimoniali tipiche o prescritte dalla propria fede. Vi aggiungono le stesse decorazioni di piume usate dalle Fanciulle del Cigno indipendenti. Utilizzano i simboli sacri consueti del proprio culto principale.

In entrambi i casi, per grazia della Signora dalle Spalle Luminose, il simbolo sacro è l'unico oggetto che una Fanciulla del Cigno può portare con sé, oltre al talismano di piuma, quando si trasforma in cigno.

Abbigliamento da avventura:

Quando sono sul campo, le Fanciulle del Cigno vestono in modo pratico e simile al loro abbigliamento più formale, ma prestano maggiore attenzione ai colori che si confondono con l'ambiente. Prediligono indumenti che consentono libertà di movimento e indossano solo raramente armature pesanti.

Sacerdoti specialisti (ranger)

Requisiti	Forza 13, Destrezza 13, Costituzione 14, Saggezza 14
Requisiti primari	Forza, Destrezza, Saggezza
Allineamento	LB, NB, CB
Armi	Qualsiasi
Armature	Qualsiasi (le armature più pesanti del cuoio borchiato impongono penalità ad alcune capacità speciali)
Sfere minori	Animale, Combattimento, Vegetale, Viaggiatori, Tempo atmosferico
Oggetti magici	Come i ranger
Capacità richieste	Sopravvivenza (boschi), Nuotare
Capacità bonus	Seguire tracce

La maggior parte dei sacerdoti specialisti di Fionnghuala è costituita da ranger. Le loro capacità e restrizioni, salvo le modifiche indicate sopra e di seguito, sono descritte per esteso nel *Manuale del Giocatore*.

- Le ranger di Fionnghuala devono essere Fanciulle del Cigno umane oppure mezzelfe di ascendenza elfica alta, grigia o selvatica.
- Al 3° livello, le Fanciulle del Cigno di Fionnghuala possono lanciare *vento sussurrante (whispering wind)*, come l'incantesimo dei maghi di 2° livello, una volta al giorno. Ottengono un utilizzo aggiuntivo al giorno ogni tre livelli oltre il 3°: due volte al 6° livello, tre al 9° e così via.
- Al 10° livello, una Fanciulla del Cigno di Fionnghuala può creare un nuovo talismano di piuma per un'altra Fanciulla del Cigno oppure per una normale donna umana o mezzelfa. La creazione richiede un mese intero, durante il quale la Fanciulla del Cigno deve pregare e intonare canti sull'oggetto. In genere il procedimento richiede una piccola quantità di sangue della destinataria, che deve anche raccogliere gli ingredienti necessari. Esistono tuttavia delle eccezioni, soprattutto quando la futura portatrice non è al corrente della creazione dell'oggetto. Ogni talismano è creato per una persona specifica e non può essere usato da altre; la Fanciulla del Cigno non può crearne uno per sé stessa.

Sacerdoti specialisti (druide)

Requisiti	Saggezza 12, Carisma 15
Requisiti primari	Saggezza, Carisma
Allineamento	N
Armi	Clava, falcetto, dardo, lancia, pugnale, coltello, scimitarra, fionda, bastone
Armature	Imbottita, cuoio o pelle; scudo di legno, osso, guscio o altro materiale non metallico
Sfere maggiori	Basilare, Animale, Elementale, Guarigione, Vegetale, Sole, Tempo, Custodia (Wards), Tempo atmosferico
Sfere minori	Divinazione, Viaggiatori
Oggetti magici	Come i druidi
Capacità richieste	Sopravvivenza (boschi), Nuotare

Capacità bonus	Lingue moderne (due a scelta tra: brownie, driade, elfico, korred, pegaso, pixie, satiro, sprite, silfide, treant, unicorno), Senso atmosferico

Alcuni sacerdoti specialisti di Fionnghuala sono druide. Le loro capacità e restrizioni, salvo le modifiche indicate sopra e di seguito, sono descritte per esteso nel *Manuale del Giocatore*.

- Le druide di Fionnghuala devono essere Fanciulle del Cigno umane oppure mezzelfe di ascendenza elfica alta, grigia o selvatica.
- Al 3° livello, le Fanciulle del Cigno di Fionnghuala possono lanciare *vento sussurrante (whispering wind)*, come l'incantesimo dei maghi di 2° livello, una volta al giorno. Ottengono un utilizzo aggiuntivo al giorno ogni tre livelli oltre il 3°: due volte al 6° livello, tre al 9° e così via.
- Al 10° livello, una Fanciulla del Cigno di Fionnghuala può creare un nuovo talismano di piuma per un'altra Fanciulla del Cigno oppure per una normale donna umana o mezzelfa. La creazione richiede un mese intero, durante il quale la Fanciulla del Cigno deve pregare e intonare canti sull'oggetto. In genere il procedimento richiede una piccola quantità di sangue della destinataria, che deve anche raccogliere gli ingredienti necessari. Esistono tuttavia delle eccezioni, soprattutto quando la futura portatrice non è al corrente della creazione dell'oggetto. Ogni talismano è creato per una persona specifica e non può essere usato da altre; la Fanciulla del Cigno non può crearne uno per sé stessa.

Sacerdoti specialisti (druide/ranger)

Requisiti	Forza 13, Destrezza 13, Costituzione 14, Saggezza 14, Carisma 15
Requisiti primari	Forza, Destrezza, Saggezza, Carisma
Allineamento	NB
Armi	Clava, falcetto, dardo, lancia, pugnale, coltello, scimitarra, fionda, bastone, spada lunga, arco lungo, spada corta, spada larga, arco corto
Armature	Qualsiasi (le armature più pesanti del cuoio borchiato impongono penalità ad alcune capacità speciali)
Sfere maggiori	Basilare, Animale, Elementale, Guarigione, Vegetale, Sole, Tempo, Custodia (Wards), Tempo atmosferico
Sfere minori	Combattimento, Divinazione, Viaggiatori
Oggetti magici	Come i druidi e i ranger
Capacità richieste	Sopravvivenza (boschi), Nuotare
Capacità bonus	Lingue moderne (due a scelta tra: brownie, driade, elfico, korred, pegaso, pixie, satiro, sprite, silfide, treant, unicorno), Seguire tracce, Senso atmosferico

Un numero esiguo di sacerdoti specialisti di Fionnghuala è costituito da druide/ranger, soltanto se questa combinazione è ammessa nel mondo in questione. Le loro capacità e restrizioni, salvo le modifiche indicate sopra e di seguito, sono descritte per esteso nel *Manuale del Giocatore*.

- Le druide/ranger di Fionnghuala devono essere Fanciulle del Cigno mezzelfe di ascendenza elfica alta, grigia o selvatica.
- Al 3° livello, le Fanciulle del Cigno di Fionnghuala possono lanciare *vento sussurrante (whispering wind)*, come l'incantesimo dei maghi di 2° livello, una volta al giorno. Ottengono un utilizzo aggiuntivo al giorno ogni tre livelli oltre il 3°: due volte al 6° livello, tre al 9° e così via.

- Al 10° livello, una Fanciulla del Cigno di Fionnghuala può creare un nuovo talismano di piuma per un'altra Fanciulla del Cigno oppure per una normale donna umana o mezzelfa. La creazione richiede un mese intero, durante il quale la Fanciulla del Cigno deve pregare e intonare canti sull'oggetto. In genere il procedimento richiede una piccola quantità di sangue della destinataria, che deve anche raccogliere gli ingredienti necessari. Esistono tuttavia delle eccezioni, soprattutto quando la futura portatrice non è al corrente della creazione dell'oggetto. Ogni talismano è creato per una persona specifica e non può essere usato da altre; la Fanciulla del Cigno non può crearne uno per sé stessa.

Incantesimi di Fionnghuala

Tutte le Fanciulle del Cigno ottengono accesso agli incantesimi specifici del culto della propria divinità principale: Mielikki, Silvanus, Elhonna e così via, che risultano loro applicabili. Soltanto le Fanciulle del Cigno dedite esclusivamente a Fionnghuala hanno accesso agli incantesimi seguenti.

Le ranger e le druide di Fionnghuala possono lanciare *vento ululante (wailing wind)*, incantesimo dei sacerdoti di 1° livello descritto in *Faiths & Avatars* nella voce dedicata a Eldath; *vento sussurrante (whispering wind)*, incantesimo dei maghi di 2° livello, trattato come incantesimo dei sacerdoti di 2° livello; e *sintonia con la natura (natural attunement)*, incantesimo dei sacerdoti di 2° livello descritto in *Powers & Pantheons* nella voce dedicata a Gwaeron Windstrom.

Crediti

Monster Mythology Update Project è opera di *AuldDragon*, che ringraziamo per averci concesso il permesso di tradurlo in italiano.
Progetto originale: Monster Mythology Update Project su EN World
Sito dell'autore: AuldDragon's AD&D Blog
Traduzione italiana a cura di dragonslair.it.